

مراجعات النخبة

بنك الأسئلة

مراجعة نوفمبر - الفصل الدراسي الاول 2025-2026

تكنولوجيا المعلومات والاتصالات





الصف السادس الابتدائي



إعداد

أ/ دعاء مصطفى

أكاديمية تراست اونلاين
المدير التنفيذي
أ. عمرو محي
01022766007



الدرس الاول : كيفية التعامل مع الألعاب الإلكترونية

فوائد الألعاب الإلكترونية :



1. مسلية جدا .
2. تشجع على العمل الجماعي
3. تساعد على تعزيز التفكير الناقد والإبداعي.

مخاطر الألعاب الإلكترونية :

1. المخاطر الجسدية :

1- قد يؤثر الإفراط في لعب الألعاب الإلكترونية على دورة نومك مما يعيق قدرتك على النوم بسبب التحفيز المتزايد.

2- قد يسبب إجهادًا في العيون و مشكلات في الظهر من جراء الانحناء لفترات طويلة وصداع ونتيجة عدم ممارسة التمارين الرياضية وعدم اعتماد عادات الأكل السليمة خلال لعب الألعاب الإلكترونية هناك خطر زيادة الوزن .

2. المخاطر النفسية

1- قد تتولد لديك مشاعر القلق والاكتئاب نتيجة شعورك بالوحدة في العالم الواقعي أو نتيجة تنمر الآخرين عليك في العالم الافتراضي.

2- تولد بعض الألعاب الإلكترونية مشاعر العدوانية لدى البعض لا سيما تلك التي تحتوي على مشاهد عنف ما يضعف قدرة الفرد على التعامل مع المواقف بعقلانية.

3- يمكن لهذه العوامل أن توتر علاقات الفرد مع أسرته وأصدقائه.

3. المخاطر الأمنية :

1- يمكن للألعاب متعددة اللاعبين على وجه الخصوص أن تشكل خطرا أمنيا كبيرا.

2- إذا شاركت معلوماتك الشخصية تسمح للغرباء بالوصول إلى اسمك وبريدك الإلكتروني ورقم هاتفك وعنوانك.

3- تكاد مجتمعات الألعاب الإلكترونية الكبيرة تفيض بالمتنمرين السيبرانيين و القراصنة الذين قد يسربون معلوماتك الشخصية وبالتالي تصبح الفيروسات سهلة الانتشار.



لعب الألعاب الإلكترونية بمسئولية :

1- يمكنك الحد من المخاطر التي تواجهها عن طريق اللعب والدردشة مع أشخاص تعرفهم وتثق بهم .

2- عدم استخدام المعلومات الشخصية في اسم المستخدم وكلمات المرور الخاصة بك.

3- عدم استخدام كاميرا الويب.

4- احترام الفترات الزمنية التي يضعها والداك لتفادي العادات السيئة الخاصة بلعب الألعاب الإلكترونية.

5- عدم استبدال أنشطة الحياة الواقعية مثل قضاء الوقت مع الأسرة، أو لقاء الأصدقاء، أو إنجاز الواجبات المدرسية أو اعتماد غذاء صحي أو القيام بالتمارين الرياضية أو النوم بالألعاب الإلكترونية.

6- لا تخف من اللجوء إلى والديك متى ما واجهت أي مخاطر فهما يريدان مساعدتك حقا سواء من خلال مناقشات أسرية أو زيادة الرقابة عليك عند استخدام الإنترنت.

الدرس الثانى : حماية نفسك من السرقة الرقمية

من غير المسئول أن تترك أجهزتك الخاصة معرضة للخطر بعدم اتخاذ إجراءات الأمان المناسبة.

طرق حماية أجهزتك من السرقة بشكل فعال :

1. **كلمات المرور :**

كلمات المرور التي تتكون من ثمانية حروف على الأقل وأرقام ورموز عشوائية أو أكثر هي الأكثر أماناً.



2- المصادقة متعددة العوامل

تتطلب المصادقة متعددة العوامل طريقتين على الأقل لتحديد هويتك و يتم ذلك من خلال كلمات المرور وأرقام التعريف الشخصية ورموز الأمان أو الأسئلة الشخصية .



3.المصادقة ببصمة الإصبع :

هذا النوع من المصادقة سيجري مسحا لإصبعك كطريقة لتأكيد هويتك





4.التعرف على الوجه :

برنامج التعرف على الوجه سيجري مسحا لوجهك باستخدام الكاميرا الخاصة بك.
يمكن استخدام وجه المستخدم دون سواه لفتح جهازه أو التطبيقات الموجودة فيه .



5.التشفير الكامل :

التشفير يعمل على حماية معلوماتك لكي تستطيع أنت فقط الوصول إليها على جهازك شرط تعيين كلمة المرور الخاصة بك .

- تحتاج الشركات بشكل خاص إلى حماية مواقعها الإلكترونية ومعلومات عملائها.
- وضعت مصر قانون حماية البيانات الشخصية لحماية مواطنيها وهو يلزم الشركات أن تستخدم أسس ومعايير أمنية صارمة لحماية بياناتهم.
- فيجب عليهم الإبلاغ على الفور إذا وقعوا ضحية لسرقة البيانات وإعلام عملائهم مباشرة أيضا.
- عليك أيضا الإبلاغ عن سرقة البيانات إذا شككت بتعرض بياناتك للخطر.
- احرص على إخبار أحد والديك أو شخص بالغ موثوق به إذ يمكنهم إبلاغ السلطات المسئولة.
- كما عليك اخبار أسرتك والأصدقاء اللذين تتواصل معهم عبر الإنترنت .

الدرس الثالث : الأمن السيبراني

الأمن السيبراني :

حماية الأنظمة والشبكات والأجهزة والبيانات من الهجمات الإلكترونية التي قد تتعرض لها عند استخدام تطبيقات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات .

احتياطات الأمان على الإنترنت واستراتيجياته : (الأمن السيبراني)

- استخدم متصفحات الإنترنت الآمنة و برامج الحماية من الفيروسات على أجهزتك.
- اسمح فقط لأصدقائك وأسرتك برؤية صفحات التواصل الاجتماعي الخاصة بك.
- لا تتواصل مع الأشخاص الذين لا تعرفهم أو الذين يجعلونك تشعر بعدم الارتياح.
- لا تشارك معلوماتك الشخصية على الإنترنت.
- استخدم كلمات مرور قوية وغيرها كل ثلاثة أشهر.
- تأكد من أن المواقع التي تتردد عليها حقيقية وآمنة ومناسبة لعمرك.
- تحقق من المعلومات التي تجدها للتأكد من دقتها.



أنواع التهديدات السيبرانية :

1. البرمجيات الخبيثة :

هي التهديد السيبراني الأخطر وقد تقع ضحية هذه البرمجيات بصرف النظر عن مدى حذرك .



برمجيات التخويف Scareware :

- نوع من البرمجيات الخبيثة التي تتخذ شكل منبهات فيروسية تخبرك بأن تضغط على رابط ما للتخلص من هذا الفيروس غير أن الرابط يكون الفيروس بحد ذاته !

- **تشكل برمجيات الهواتف الذكية الخبيثة أيضا مصدر قلق كبير .**
- **يؤدي استخدام شبكات الواي فاي Wi-Fi غير الآمنة مثلا إلى تعريضك لتهديدات البرمجيات الخبيثة.**

2. انتحال الصفة :

- **يتظاهر المجرمون السيبرانيون بأنهم شركة ما أو شخصية مشهورة لحملك على الإفشاء عن معلوماتك الشخصية أو الضغط على روابط غير آمنة وإذا نفذت ذلك تكون في خطر**

1- تسرب معلوماتك الشخصية
2- سرقة أموالك
3- تثبيت الفيروسات على أجهزتك.

- **تشمل الأمثلة الشائعة على الانتحال إنشاء مجالات مزيفة تحاكي الأعمال المشروعة أو إنشاء حساب بريد إلكتروني يحمل اسم خدمة موثوقة أو حتى فرد تعرفه شخصيا**

كيفية التعامل مع التهديدات السيبرانية :

- **حافظ على هدوئك لكن اتخذ إجراءات فورية .**
- **أبلغ معارفك على الفور بما حدث لمنعهم من فتح أي محتوى مشبوه وبالتالي حمايتهم من التهديد السيبراني نفسه.**
- **استخدم برنامج لمكافحة الفيروسات لفحص جهاز الكمبيوتر الخاص بك والقضاء على أي فيروسات.**
- **احرص على تحديث إعدادات الأمان الخاصة بك وغير جميع كلمات المرور من بينها تلك الخاصة بجهازك والبريد الإلكتروني وحساباتك على وسائل التواصل الاجتماعي حتى ولو ظننت أنه لم يتم اختراق إلا حساب واحد معين.**
- **أبلغ شخصا بالغا موثوقا به بالتهديد فيتمكن من تحديد الحاجة إلى أي خطوات أخرى مثل الاتصال بمزود خدمة الإنترنت أو إبلاغ السلطات المختصة.**



- يمكن لوضع خطة شخصية خاصة بك للأمان عبر الإنترنت أن يجعلك مستعدا لحدوث مشكلات مستقبلية محتملة يمكن لهذه الخطة أن تتضمن استراتيجيات لحماية أجهزتك ومعلوماتك الشخصية من المجرمين السيبرانيين .

الدرس الرابع :حقوق الطبع والنشر و التداول الإلكتروني

حقوق الطبع والنشر

- الحقوق الفكرية : هي اختراع أو ابتكار أو فكرة شخص ما يحميها القانون من أن ينسخها شخصا آخر كفرد معين أو شركة .
- تشمل حقوق الطبع والنشر : المواد المكتوبة و المرئية والسمعية ومقاطع الفيديو و المواد من شبكة الإنترنت.
- المشاع الإبداعي : يشير إلى الأعمال التي منح مبتكرها الإذن بمشاركتها.
- الأعمال الموجودة في مكتبات البيانات مثل بنك المعرفة المصري EKB سبق أن تمت الموافقة على استخدامها .
- تعتبر مصر الأعمال ملكا عاما : إذا كان المؤلف متوفيا منذ ٥٠ عاما على الأقل و هذه الأعمال لا تحتاج إذنا من المؤلف .

التداول المالى الإلكترونى :

البورصة : سوق يتبادل فيها الشراة والبائعون وحدات من أسهم الشركة وتسمى هذه الأسهم حصصا.

تتيح البورصة المصرية للمواطنين فرصة الاستثمار في مختلف القطاعات بما في ذلك الغذاء أو الملابس أو البترول.

يبحث المستثمرون الأذكياء عن شركات متعددة قبل اختيار الشركة التي سيستثمرون فيها .

يحللون الأسواق لمعرفة تقلبات أسهم الشركات فضلاً عن دراستهم المنتجات والخدمات التي تقدمها ومدى توافقها مع أهدافهم الاستثمارية الشخصية.

غالبا ما يعتمد المستثمرون في البيئات التقليدية على الوسطاء الماليين .

الوسطاء الماليين : هم أفراد معنيون بشؤون بيع الأسهم وشرائها.

التداول المالى الإلكترونى :

- جعل عملية بيع الأسهم وشرائها أكثر فاعلية.
- بات للمستثمرين سلطة أكبر في هذا شأن بيع الأسهم وشرائها .
- ومع انتشار الإنترنت أصبحت منصات التداول الإلكتروني أمراً شائعا .



- فقد مكن التداول المالي الإلكتروني المستثمرين من تنفيذ الصفقات باستقلالية تامة من خلال المواقع الإلكترونية أو التطبيقات.
- وعلى الرغم من إمكانية الاستعانة بوسيط مالي يوفر التداول المالي الإلكتروني للمستثمرين الاستقلالية وبدائل سهلة الاستخدام كالاستعانة بروبوتات الاستشارة.



ربوتات الاستشارة :

- هي تطبيقات عبر الإنترنت توفر التوجيه والخدمات المالية.
- يوفر التداول المالي الإلكتروني إمكانية الاستثمار المجموعة كبيرة من الأفراد الذين قد يفتقرون من دونه إلى وسائل الاستثمار.
- ويسهل على الشركات المختلفة تنفيذ الصفقات مع بعضها بعضا بسرعة أينما وجدت في العالم .
- لاحظ : أصبحت منصات التداول المالي الإلكتروني أمراً شائعا مع انتشار الإنترنت.

السؤال الأول : اختر الإجابة الصحيحة :

(1) إنشاء أعمال مزيفة تحاكي أعمال مشروعة هو .

أ) برمجيات خبيثة . ب) فيروسات. ج) انتحال صفة

(2) التعرف على الوجه يجرى مسحا.........باستخدام الكاميرا الخاصة بهاتفك .

أ) لإصبعك. ب) لوجهك. ج) لعينيك

(3) الإفراط في لعب الألعاب الإلكترونية يؤثر على

أ) فترات النوم. ب) إجهاد العين ج) كلاهما

(4) كتابة مصدر المعلومات وأسماء الكتب التي تحصل منها على المعلومات يعرف بـ .

أ) التقرير. ب) البحث. ج) التوثيق



(5) التداول المالي الإلكترونى يجعل عملية بيع وشراء أكثر تفاعلية .

أ) الأجهزة. ب) الأسهم. ج) البرامج

(6) استخدام برامج ....تحافظ على جهاز الكمبيوتر الخاص بك من مخاطر الفيروسات

أ) مكافحة الفيروسات ب) الألعاب. ج) الفيديو

(7) تولد ....بعض مشاعر العدوانية لدى البعض إذا احتوت على مشاهد عنف

أ) البرامج التعليمية. ب) برامج الكمبيوتر ج) الألعاب الإلكترونية

(8) يتيح لك ....تنظيم مستنداتك بطريقة تسهل عليك إيجادها بسرعة .

أ) نظام.التشغيل. ب) إدارة المستندات. ج) البحث

(9) يسمح لك برنامج..........بتدوين أفكارك وعمل واجبك المدرسي

أ) Powerpoint ب) Word ج) Excel

(10) من قواعد المحافظة على ملفاتك في السحابة لسهولة الوصول إليها .

أ) إنشاء مجلدات. ب) تسمية المجلدات. ج) جميع ماسبق

(11) ماذا تفعل إذا وصلك رابط غريب من شخص لا تعرفه

أ) تضغط عليه فوراً. ب) ترسله لأصدقائك.

ج) تضغط عليه لترى ماذا يحدث. د) تتجاهله ولا تضغط عليه.

(12) ما هي إحدى خصائص الحماية التي تجعل كلمة المرور أقوى

أ)أن تكون اسمك فقط. ب) أن تكون تاريخ ميلادك.

ج) أن تكون قصيرة. د) أن تكون خليطاً من الحروف والأرقام والرموز.

(13) يعمل على حماية معلوماتك لتستطيع أنت فقط من الوصول إليها .

أ) القراصنة. ب) القفل. ج) مشاركة المعلومات

(14) تستطيع الدخول إلى حساب الخاص بك عند تفعيل وضع القفل على جهازك في حالة ضياعه .

أ) جوجل. ب) أي كلاود. ج) كلاهما

(15) تتطلب..................طريقتين على الأقل لتحديد هويتك .

أ) كلمات المرور. ب) المصادقة متعددة العوامل. ج) المصادقة ببصمة الإصبع



(16) من طرق تأكيد الهوية ويستخدم فيها إصبع الإبهام عادة المصادقة بـ .
أ) كلمة المرور ب) بصمة الإصبع ج) التعرف على الوجه

(17) التشفير الكامل يعمل على . معلوماتك ليستطيع أنت فقط الوصول إليها على جهازك .
أ) حماية. ب) توضيح. ج) مشاركة

(18) عليك احترام التي يضعها والداك لتفادى العادات السيئة للألعاب الإلكترونية .
أ) الخصوصية. ب) النقد. ج) الفترات الزمنية

(19) تترتب على الألعاب الإلكترونية مخاطر منها المخاطر.
أ) الجسدية. ب) الأمنية. ج) كل ما سبق

(20) إلعب وشارك الألعاب مع أشخاص
أ) مجهولين. ب) تعرفهم. ج) متنمرين

(21) ممارسة الألعاب الرياضية بين الألعاب الإلكترونية يقلل خطر
أ) فترات النوم. ب) إجهاد العيون. ج) زيادة الوزن

(22) المتنمرين والقراصنة قد يسربون وتصبح الفيروسات سهلة الانتشار.
أ) معلوماتك الشخصية. ب) واجباتك المدرسية ج) تفكيرك الإبداعي

(23) حافظ على............. واتخذ إجراءات فورية عند التعرض لتهديد سيبراني
أ) هدونك. ب) أموالك. ج) علاقاتك

(24) عند تعرضك لاختراق جهازك أو أحد حساباتك فعليك إبلاغ .
أ) مزود خدمة الإنترنت. ب) السلطات المختصة ج) كلاهما

(25) إنشاء أعمال مزيفة تحاكي مشروعة . و .....
أ) برمجيات خبيثة. ب) انتحال صفة. ج) سرقة هوية

(26) الأمن السيبراني هو حماية الأنظمة والشبكات والأجهزة من
أ) المواقع الشبكية. ب) الهجمات الإلكترونية. ج) مشاركة البيانات

(27) برمجيات التخويف هي نوع من
أ) البرمجيات الخبيثة.
ب) التي تتخذ شكل منبهات فيروسية . ج) برامج الألعاب

(28) ... هي اختراع أو ابتكار أو فكرة يحميها القانون من النسخ .
أ) الحقوق العامة. ب) المشاع الإبداع ج) الحقوق الفكرية



(29) البورصة هي سوق يتبادل فيها الشراة والبائعون وحدات من
أ) أسهم الشركات. ب) العقارات. ج) السيارات

(30) تتيح البورصة المصرية الاستثمار في قطاعات مثل
أ) الغذاء. ب) البترول. ج) كلاهما

31) التداول المالي الإلكتروني يجعل عملية بيع............وشرائها أكثر فاعلية .
أ) المواقع. ب) الأسهم. ج) الأجهزة

(32) يمكن الاستعانة بـ...............لتسهيل التداول الإلكتروني للمستثمرين .
أ) وسيط عقارى. ب) وسيط مالى. ج) مندوب مبيعات

(33) تفيض مجتمعات الألعاب الإلكترونية الكبيرة بـ .
أ) المتنمرين السيبرانيين ب) القراصنة. ج) كلاهما

(34) يجب عدم استخدام كاميرا الويب عند لعب الألعاب الإلكترونية لتجنب ....التي نواجهها .
أ) المخاطر. ب) العمل الجماعي ج) العمل الواقعي

(35) يجب احترام الفترات الزمنية عند لعب الألعاب الإلكترونية لتفادى لذين يسرقون معلوماتك الشخصية .
أ) العادات الإيجابية. ب) العادات السلبية ج) التفكير الإبداعي

(36) تشجع الألعاب الإلكترونية على العمل ....بين اللاعبين .
أ) الفردي. ب) الجماعي. ج) الخاص

(37) تساعد...............التي يتشاركها الأصدقاء على تعزيز التفكير الناقد والإبداعي .
أ) الألعاب الإلكترونية ب) كلمات المرور. ج) البيانات الشخصية

(38) الافراط في لعب الألعاب الإلكترونية يؤثر على
أ) إجهاد العين ب) كلاهما ج) فترات النوم

(39) مشاعر القلق والإكتئاب من المخاطر ....للألعاب الإلكترونية .
أ) الجسدية ب) الأمنية ج) النفسية

(40) مشاركة معلوماتك الشخصية بين اللاعبين هي مخاطر
أ) جسدية ب) نفسية. ج) أمنية

(41) للمحافظة على صحتك الجسدية فعليك اتباع .
أ) نظام الأكل السليم ب) أمان بريدك الإلكتروني. ج) العمل الجماعي



السؤال الثاني : ضع علامة (√) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (x) أمام العبارة الخاطئة	
1) تحتاج الشركات إلى حماية مواقعها ومعلومات عملائها باستخدام أسس ومعايير أمنية صارمة.	( )
2) تعتبر مصر الأعمال ملكاً عامًا إذا كان المؤلف على قيد الحياة.	( )
3) يوفر التداول المالي الإلكتروني إمكانية الاستثمار للشركات دون الأفراد.	( )
4) لا يمكن التحكم في المخاطر التي تتعرض لها أثناء اللعب أو الدردشة عبر الإنترنت.	( )
5) برمجيات الهواتف الذكية آمنة ولا يمكن اختراقها ولا تشكل قلقا.	( )
6) إعدادات الأمان الخاص بك تساعد على حماية أجهزتك ومعلوماتك من التهديدات.	( )
7) تسهل الفقرات في صفحة الويب على القارئ البحث عن المعلومات التي يريدها.	( )
8) الألعاب الإلكترونية التي يتشاركها الأفراد لا تشكل خطر على معلوماتك الشخصية.	( )
9) روبوتات الاستشارة يمكن الاستعانة بها عبر الإنترنت لتنفيذ خدمات مالية.	( )
10) كلمات المرور التي تتكون من ثمانية حروف على الأقل، وأرقام، ورموز عشوائية أو أكثر هي الأكثر أمانا.	( )
11) من مسؤوليتي الشخصية أن أتأكد من أن جهازي مقفل بكلمة مرور.	( )
12) تتطلب المصادقة متعددة العوامل طريقة واحدة فقط لتحديد هويتك.	( )
13) التشفير الكامل يعمل على حماية معلوماتك بحيث تستطيع أنت فقط الوصول إليها.	( )
14) المصادقة ببصمة الإصبع يتم بها إجراء مسحا لوجهك باستخدام الكاميرا الخاصة بك.	( )
15) إذا تعرضت بياناتك للخطر، يجب إخبار أحد والديك أو شخص بالغ موثوق به.	( )
16) إضافة الصور داخل صفحة الويب يمكن أن تثير مشاعر مختلفة للمستخدم	( )
17) لغة (HTML) هي لغة البرمجة القياسية المستخدمة في إنشاء صفحات الويب.	( )
18) الألعاب متعددة اللاعبين توفر أمنا لك ولا تسمح لأحد بالتنمر عليك.	( )
19) زيادة الرقابة من الوالدين على ممارستي للألعاب الإلكترونية تؤثر سلبيا على صحتى الجسدية والنفسية.	( )
20) الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت مسلية جدا وليس لها أي مخاطر.	( )
21) يجب أن تحتوى كلمة المرور القوية على حروف وأرقام ورموز عشوائية.	( )



22) عند تعرضك لسرقة بياناتك الشخصية يجب إبلاغ والديك .	( )
23) كان لمصر دورا هاما في حماية مواطنيها والشركات من السرقة الرقمية .	( )
24) لا نستطيع حماية أنفسنا من مخاطر التهديدات السيبرانية.	( )
25) برمجيات الهواتف الذكية آمنة ولا يمكن اختراقها ولا تشكل قلقا .	( )
26) انتحال الصفة من المجرمون السيبرانيون يهدف إلى الحصول على معلوماتك الشخصية أو سرقة أموالك .	( )
27) يمكن استخدام البريد الإلكترونى الخاص بك لاختراق حساباتك على وسائل التواصل الإجتماعي.	( )
28) استخدام متصفحات إنترنت آمنة وبرامج حماية من الفيروسات حماية لك من مخاطر التهديد.	( )
29) يجب أن تحتوى كلمة المرور القوية على حروف وأرقام ورموز عشوائية.	( )
30) المصادقة ببصمة الإصبع أحد طرق حماية أجهزتك من السرقة.	( )
31) المصادقة متعددة العوامل تستخدم طريقة واحدة لتحديد هويتك.	( )
32) عند تعرضك لسرقة بياناتك الشخصية يجب إبلاغ والديك.	( )
33) كان لمصر دورا هاما في حماية مواطنيها والشركات من السرقة الرقمية .	( )
34) الألعاب الإلكترونيه عبر الإنترنت مسلية جدا وليس لها أي مخاطر على الصحة والجسد.	( )
35) الألعاب الإلكترونية متعددة اللاعبين تشكل خطرا أمنيا على معلوماتك الشخصية.	( )
36) احترام الفترات الزمنية المحددة من والداك يساعدك على تفادى العادات السيئة الخاصة بلعب الألعاب الإلكترونية .	( )
37) الألعاب الإلكترونية التي يتشاركها الأفراد لا يستطيع أحد التنمر من خلالها.	( )
38) يستغل قراصنة الكمبيوتر الألعاب الإلكترونية لسرقة بيانات حساباتك .	( )
39) الألعاب متعددة اللاعبين توفر أمنا لك ولا تسمح لأحد بالتنمر عليك.	( )
40) زيادة الرقابة من الوالدين على ممارستي للألعاب الإلكترونية تؤثر سلبيًا على صحةالجسدية والنفسية .	( )
41) الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت مسلية جدا وليس لها أي مخاطر.	( )
42) الألعاب الإلكترونية قد تولد مخاطر نفسية مثل القلق والاكتئاب .	( )
43) تساعد الألعاب الإلكترونية في إنجاز الواجبات المدرسية والمحافظة على نظام صحى سليم .	( )



44) حماية الأنظمة والشبكات والأجهزة هو نوع من البرمجيات الخبيثة .	( )
45) مشاركة المعلومات الشخصية على الإنترنت هو نوع من الأمن السيبراني.	( )
46) انتحال الصفة هو نوع من التهديدات السيبرانية للحصول على أموالك أو اختراق جهازك .	( )
47) إعدادات الأمان الخاصة بك تساعدك على حماية أجهزتك ومعلوماتك الشخصية من التهديدات السيبرانية	( )
48) برمجيات التخويف قد تساعدك في أن تحمى أجهزتك من مخاطر الفيروسات والتخلص منها .	( )
49) ألزمت (مصر) الشركات استخدام أسس ومعايير أمنية صارمة لحماية البيانات	( )
50) من المسئولية أن تترك أجهزتك الخاصة معرضة ة للخطر.	( )
51) تعتبر المصادقة ببصمة الإصبع طريقة لتأكيد هوية المستخدم .	( )
52) الحرص على عدم إخبار أحد : عدم إخبار أحد عند تعرض بياناتك للخطر أثناء استخدام الإنترنت .	( )
53) التشفير الكامل للقرص يعمل على إظهار وتوضيح المعلومات لكى تكون متاحة للجميع .	( )
54) من غير المسئول أن تترك أجهزتك الخاصة معرضة للخطر بعد إتخاذ إجراءات الأمان المناسبة.	( )
55) من طرق الأمان للحفاظ على أجهزتك الشخصية من السرقة استخدام كلمات مرور.	( )
56) تعد كلمات المرور القوية من طرق حماية حساباتك الشخصية .	( )
57) كان لمصر دورا قويا في حماية مواطنيها والشركات الخاصة من السرقة الرقمية .	( )
58) تتطلب المصادقة متعددة العوامل أكثر من طريقة لتحديد هويتك .	( )
59) كلمة المرور Aly Ahm#7 تعتبر كلمة مرور قوية.	( )
60) إذا تمت سرقة بياناتك أو تعرضت للخطر فعليك تكتم الأمر وعدم الإفصاح عن ذلك.	( )
61) التعرف على الوجه يعتمد على مسح بصمة الإصبع لكى تتمكن من فتح جهازك	( )
62) توفر روبوتات الاستشارة التوجيه والخدمات المالية .	( )
63) الأعمال الموجودة في بنك المعرفة المصرى غير موثوق بها ولا يمكن استخدامها	( )



64) مقاطع الفيديو والمواد السمعية لا يشملها الحقوق الفكرية .	( )
65) المشاع الإبداعى هى أعمال غير مسموح باستخدامها أو مشاركتها.	( )
66) أسهم الشركات تسمى حصصا .	( )
67) البورصة هي سوق يتبادل فيه الشراة والبائعون أسهم الشركات.	( )
68) منصات التداول المالي الإلكترونى مكنت المستثمرين من تنفيذ الصفقات ، عبر المواقع الإلكترونية فقط.	( )
69) التداول المالي الإلكتروني يصعب من عملية بيع وشراء الأسهم .	( )
70) تساعد روبوتات الاستشارة فى إتخاذ قرارات الاستثمار في البورصة	( )
71) يمكن من خلال منصات التداول الإلكترونى تنفيذ الصفقات باستقلالية تامة .	( )
72) البورصة المصرية لم تتيح فرصة الاستثمار فى جميع القطاعات .	( )
73) تشمل حقوق الطبع والنشر المواد عبر الإنترنت .	( )
74) يعتمد المستثمرون فى البيئات التقليدية على الوسطاء الماليين .	( )
75) لا توفر روبوتات الاستشارة الخدمات المالية للمستثمرين .	( )
76) لم يؤثرا انتشار الإنترنت واستخدامه على البورصة .	( )
77) تشمل حقوق الطبع والنشر حماية المواد المكتوبة والمرئية والسمعية ولا تشمل المواد من الإنترنت.	( )
78) الملكية العامة للمؤلفات استخدامها لا يحتاج إذنا من المؤلف.	( )
79) المستثمرين الأذكياء يستثمرون أموالهم في شركات متعددة متعددة .	( )
80) يعيق التداول المالى الإلكترونى تنفيذ الصفقات باستقلالية تامة.	( )
81) روبوتات الاستشارة يمكن الاستعانة بها عبر الإنترنت في تنفيذ الخدمات المالية.	( )
82) الألعاب الإلكترونيه عبر الإنترنت مسلية جدا وليس لها أي مخاطر على الصحة والجسد.	( )
83) الألعاب الإلكترونية متعددة اللاعبين تشكل خطرا أمنيا على معلوماتك الشخصية	( )



السؤال الثالث أكمل العبارات التالية بما يناسبها ما بين الموسين :

1. (التعرف على الوجه – الفترات الزمنية – OneDrive – الإنترنت الآمنة – ملفاتهم)

1. تمكن الخوادم المستخدمين من الوصول لـ...............وإدارتها عبر الإنترنت
2. عليك احترام........................ التي يضعها والداك لتفادى العادات السيئة للألعاب الإلكترونية .
3. ستخدم متصفحات...............لتبقى أمناً أثناء استخدام الإنترنت
4. تتيح منصة....................تخزين الملفات ومشاركتها والوصول إليها من أي جهاز
5. برنامج ....يستخدم لتتمكن أنت وحدك من فتح جهازك

---

2. (مائل – النفسية – صفحات الويب – المعلومات الشخصية – يحللون)

1. اسم المستخدم وكلمات المرور من...........التي يجب علينا عدم الإفصاح بها لأحد .
2. لغة HTML تستخدم في إنشاء..................
3. المستثمرين الأذكياء...................الأسواق لمعرفة تقلبات الأسهم
4. الوسم </> <1> يستخدم لجعل الخط..................
5. مشاعر القلق والاكتئاب من المخاطر............للألعاب الإلكترونية .

3.(روبوتات الاستشارة – يحللون – الاستثمار – منصات التداول الإلكتروني – الصفقات)

1. مكنت .... المستثمرين من تنفيذ الصفقات باستقلالية تامة من خلال تطبيقات متاحة على الإنترنت.
2. التداول المالي الإلكترونى سهل على الشركات تنفيذ..............مع بعضها بسرعة في أي مكان بالعالم
3. ....هي تطبيقات عبر الإنترنت توفر التوجيه المالي والخدمات المالية.
4. المستثمرون الأذكياء............. الأسواق لمعرفة تقلبات أسهم الشركات .
5. توفر البورصة المصرية فرص.......... . في قطاعات الغذاء والبترول والملابس .



4. (<h1>2m1> - تعرفهم - الفترات الزمنية - متصفحات الويب - جمل - بصمة الإصبع - القفل)

1. بعد تصميم صفحة الويب يتم عرض المستند وفقًا لوسوم لغة (HTML) من خلال ....
2. عادةً ما تحوى الفقرة على عدة.........................
3. يستخدم الوسم ....لكتابة أكبرعنوان داخل صفحة الويب .
4. عليك احترام .... التى يضعها والداك لتفادى العادات السيئة للألعاب الإلكترونية.
5. إلعب وشارك الألعاب مع أشخاص.........................
6. تستطيع الدخول إلى حساب جوجل الخاص بك عند تفعيل وضع ....على جهازك فى حالة ضياعه .
7. من طرق تأكيد الهوية ويستخدم فيها إصبع الإبهام عادة المصادقة ب.....................

مراجعات النخبة



بنك الأسئلة

مراجعة نوفمبر - الفصل الدراسي الاول 2025-2026

تكنولوجيا المعلومات والاتصالات

نموذج الاجابات

6th
الصف السادس الابتدائي





إعداد

أ/ دعاء مصطفى



Trust Academy Online



السؤال الأول : اختر الإجابة الصحيحة :

(1) إنشاء أعمال مزيفة تحاكي أعمال مشروعة هو ....
أ) برمجيات خبيثة . ب) فيروسات. ج) انتحال صفة

(2) التعرف على الوجه يجرى مسحا.................باستخدام الكاميرا الخاصة بهاتفك .
أ) لإصبعك. ب) لوجهك. ج) لعينيك

(3) الإفراط في لعب الألعاب الإلكترونية يؤثر على............................
أ) فترات النوم. ب) إجهاد العين ج) كلاهما

(4) كتابة مصدر المعلومات وأسماء الكتب التي تحصل منها على المعلومات يعرف بـ ......
أ) التقرير. ب) البحث. ج) التوثيق

(5) التداول المالي الإلكترونى يجعل عملية بيع وشراء......................... أكثر تفاعلية .
أ) الأجهزة. ب) الأسهم. ج) البرامج

(6) استخدام برامج ....تحافظ على جهاز الكمبيوتر الخاص بك من مخاط الفيروسات
أ) مكافحة الفيروسات ب) الألعاب. ج) الفيديو

(7) تولد ....بعض مشاعر العدوانية لدى البعض إذا احتوت على مشاهد عنف
أ) البرامج التعليمية. ب) برامج الكمبيوتر ج) الألعاب الإلكترونية

(8) يتيح لك ....تنظيم مستنداتك بطريقة تسهل عليك إيجادها بسرعة .
أ) نظام التشغيل. ب) إدارة المستندات. ج) البحث

(9) يسمح لك برنامج..........بتدوين أفكارك وعمل واجبك المدرسي
أ) Powerpoint ب) Word ج) Excel

(10) من قواعد المحافظة على ملفاتك في السحابة لسهولة الوصول إليها .
أ) إنشاء مجلدات. ب) تسمية المجلدات. ج) جميع ماسبق

(11) ماذا تفعل إذا وصلك رابط غريب من شخص لا تعرفه
أ) تضغط عليه فوراً. ب) ترسله لأصدقائك.
ج) تضغط عليه لترى ماذا يحدث. د) تتجاهله ولا تضغط عليه.

(12) ما هي إحدى خصائص الحماية التي تجعل كلمة المرور أقوى
أ)أن تكون اسمك فقط. ب) أن تكون تاريخ ميلادك.
ج) أن تكون قصيرة. د) أن تكون خليطاً من الحروف والأرقام والرموز.

(13) يعمل...............على حماية معلوماتك لتستطيع أنت فقط من الوصول إليها .
أ) القراصنة. ب) القفل. ج) مشاركة المعلومات



(14) تستطيع الدخول إلى حساب ....الخاص بك عند تفعيل وضع القفل على جهازك في حالة ضياعه .

أ) جوجل. ب) أي كلاود. ج) كلاهما

(15) تتطلب................. طريقتين على الأقل لتحديد هويتك .

أ) كلمات المرور. ب) المصادقة متعددة العوامل. ج) المصادقة ببصمة الإصبع

(16) من طرق تأكيد الهوية ويستخدم فيها إصبع الإبهام عادة المصادقة بـ .

أ) كلمة المرور ب) بصمة الإصبع ج) التعرف على الوجه

(17) التشفير الكامل يعمل على . معلوماتك ليستطيع أنت فقط الوصول إليها على جهازك .

أ) حماية. ب) توضيح. ج) مشاركة

(18) عليك احترام ....التي يضعها والداك لتفادى العادات السيئة للألعاب الإلكترونية .

أ) الخصوصية. ب) النقد. ج) الفترات الزمنية

(19) تترتب على الألعاب الإلكترونية مخاطر منها المخاطر..................

أ) الجسدية. ب) الأمنية. ج) كل ما سبق

(20) إلعب وشارك الألعاب مع أشخاص

أ) مجهولين. ب) تعرفهم. ج) متنمرين

(21) ممارسة الألعاب الرياضية بين الألعاب الإلكترونية يقلل خطر

أ) فترات النوم. ب) إجهاد العيون. ج) زيادة الوزن

(22) المتنمرين والقراصنة قد يسربون وتصبح الفيروسات سهلة الانتشار.

أ) معلوماتك الشخصية. ب) واجباتك المدرسية ج) تفكيرك الإبداعي

(23) حافظ على............ واتخذ إجراءات فورية عند التعرض لتهديد سيبراني

أ) هدونك. ب) أموالك. ج) علاقاتك

(24) عند تعرضك لاختراق جهازك أو أحد حساباتك فعليك إبلاغ .

أ) مزود خدمة الإنترنت. ب) السلطات المختصة ج) كلاهما

(25) إنشاء أعمال مزيفة تحاكي مشروعة . و .....

أ) برمجيات خبيثة. ب) انتحال صفة. ج) سرقة هوية

(26) الأمن السيبراني هو حماية الأنظمة والشبكات والأجهزة من

أ) المواقع الشبكية. ب) الهجمات الإلكترونية. ج) مشاركة البيانات

(27) برمجيات التخويف هي نوع من

أ) البرمجيات الخبيثة.

ب) التي تتخذ شكل منبهات فيروسية . ج) برامج الألعاب



(28) ... هي اختراع أو ابتكار أو فكرة يحميها القانون من النسخ .

أ) الحقوق العامة. ب) المشاع الإبداع ج) الحقوق الفكرية

(29) البورصة هي سوق يتبادل فيها الشراة والبائعون وحدات من

أ) أسهم الشركات. ب) العقارات. ج) السيارات

(30) تتيح البورصة المصرية الاستثمار في قطاعات مثل

أ) الغذاء. ب) البترول. ج) كلاهما

31) التداول المالي الإلكتروني يجعل عملية بيع............وشرائها أكثر فاعلية .

أ) المواقع. ب) الأسهم. ج) الأجهزة

(32) يمكن الاستعانة بـ...............لتسهيل التداول الإلكتروني للمستثمرين .

أ) وسيط عقارى. ب) وسيط مالى. ج) مندوب مبيعات

(33) تفيض مجتمعات الألعاب الإلكترونية الكبيرة بـ .

أ) المتنمرين السيبرانيين ب) القراصنة. ج) كلاهما

(34) يجب عدم استخدام كاميرا الويب عند لعب الألعاب الإلكترونية لتجنب ....التي نواجهها .

أ) المخاطر. ب) العمل الجماعي ج) العمل الواقعي

(35) يجب احترام الفترات الزمنية عند لعب الألعاب الإلكترونية لتفادى لذين يسرقون معلوماتك الشخصية .

أ) العادات الإيجابية. ب) العادات السلبية ج) التفكير الإبداعي

(36) تشجع الألعاب الإلكترونية على العمل ....بين اللاعبين .

أ) الفردي. ب) الجماعي. ج) الخاص

(37) تساعد...............التي يتشاركها الأصدقاء على تعزيز التفكير الناقد والإبداعي .

أ) الألعاب الإلكترونية ب) كلمات المرور. ج) البيانات الشخصية

(38) الافراط في لعب الألعاب الإلكترونية يؤثر على

أ) إجهاد العين ب) كلاهما ج) فترات النوم

(39) مشاعر القلق والإكتئاب من المخاطر ....للألعاب الإلكترونية .

أ) الجسدية ب) الأمنية ج) النفسية

(40) مشاركة معلوماتك الشخصية بين اللاعبين هي مخاطر

أ) جسدية ب) نفسية. ج) أمنية

(41) للمحافظة على صحتك الجسدية فعليك اتباع .

أ) نظام الأكل السليم ب) أمان بريدك الإلكتروني. ج) العمل الجماعي



السؤال الثاني : ضع علامة (√) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (x) أمام العبارة الخاطئة	
17) تحتاج الشركات إلى حماية مواقعها ومعلومات عملائها باستخدام أسس ومعايير أمنية صارمة.	(√)
18) تعتبر مصر الأعمال ملكاً عامًا إذا كان المؤلف على قيد الحياة.	(×)
19) يوفر التداول المالي الإلكتروني إمكانية الاستثمار للشركات دون الأفراد.	(×)
20) لا يمكن التحكم في المخاطر التي تتعرض لها أثناء اللعب أو الدردشة عبر الإنترنت.	(×)
21) برمجيات الهواتف الذكية آمنة ولا يمكن اختراقها ولا تشكل قلقا.	(×)
22) إعدادات الأمان الخاص بك تساعد على حماية أجهزتك ومعلوماتك من التهديدات.	(√)
23) تسهل الفقرات في صفحة الويب على القارئ البحث عن المعلومات التي يريدها.	(√)
24) الألعاب الإلكترونية التي يتشاركها الأفراد لا تشكل خطر على معلوماتك الشخصية.	(×)
25) روبوتات الاستشارة يمكن الاستعانة بها عبر الإنترنت لتنفيذ خدمات مالية.	(√)
26) كلمات المرور التي تتكون من ثمانية حروف على الأقل، وأرقام، ورموز عشوائية أو أكثر هي الأكثر أمانا.	(√)
27) من مسؤوليتي الشخصية أن أتأكد من أن جهازي مقفل بكلمة مرور.	(√)
28) تتطلب المصادقة متعددة العوامل طريقة واحدة فقط لتحديد هويتك.	(×)
29) التشفير الكامل يعمل على حماية معلوماتك بحيث تستطيع أنت فقط الوصول إليها.	(√)
30) المصادقة ببصمة الإصبع يتم بها إجراء مسحا لوجهك باستخدام الكاميرا الخاصة بك.	(×)
31) إذا تعرضت بياناتك للخطر، يجب إخبار أحد والديك أو شخص بالغ موثوق به.	(√)
32) إضافة الصور داخل صفحة الويب يمكن أن تثير مشاعر مختلفة للمستخدم	(×)
17) لغة (HTML) هي لغة البرمجة القياسية المستخدمة في إنشاء صفحات الويب.	(√)
18) الألعاب متعددة اللاعبين توفر أمنا لك ولا تسمح لأحد بالتنمر عليك.	(×)
19) زيادة الرقابة من الوالدين على ممارستي للألعاب الإلكترونية تؤثر سلبيا على صحتى الجسدية والنفسية.	(×)
20) الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت مسلية جدا وليس لها أي مخاطر.	(×)
21) يجب أن تحتوى كلمة المرور القوية على حروف وأرقام ورموز عشوائية.	(√)
22) عند تعرضك لسرقة بياناتك الشخصية يجب إبلاغ والديك .	(√)
23) كان لمصر دورا هاما في حماية مواطنيها والشركات من السرقة الرقمية .	(√)
24) لا نستطيع حماية أنفسنا من مخاطر التهديدات السيبرانية.	
25) برمجيات الهواتف الذكية آمنة ولا يمكن اختراقها ولا تشكل قلقا .	



26) انتحال الصفة من المجرمون السيبرانيون يهدف إلى الحصول على معلوماتك الشخصية أو سرقة أموالك .	(√)
27) يمكن استخدام البريد الإلكترونى الخاص بك لاختراق حساباتك على وسائل التواصل الإجتماعي.	(√)
28) استخدام متصفحات إنترنت آمنة وبرامج حماية من الفيروسات حماية لك من مخاطر التهديد.	(√)
29) يجب أن تحتوى كلمة المرور القوية على حروف وأرقام ورموز عشوائية.	(√)
30) المصادقة ببصمة الإصبع أحد طرق حماية أجهزتك من السرقة.	(√)
31) المصادقة متعددة العوامل تستخدم طريقة واحدة لتحديد هويتك.	(×)
32) عند تعرضك لسرقة بياناتك الشخصية يجب إبلاغ والديك.	(√)
33) كان لمصر دورا هاما في حماية مواطنيها والشركات من السرقة الرقمية .	(√)
34) الألعاب الإلكترونيه عبر الإنترنت مسلية جدا وليس لها أي مخاطر على الصحة والجسد.	(×)
35) الألعاب الإلكترونية متعددة اللاعبين تشكل خطرا أمنيا على معلوماتك الشخصية.	(√)
36) احترام الفترات الزمنية المحددة من والداك يساعدك على تفادى العادات السيئة الخاصة بلعب الألعاب الإلكترونية .	(√)
37) الألعاب الإلكترونية التي يتشاركها الأفراد لا يستطيع أحد التنمر من خلالها.	(×)
38) يستغل قراصنة الكمبيوتر الألعاب الإلكترونية لسرقة بيانات حساباتك .	(√)
39) الألعاب متعددة اللاعبين توفر أمنا لك ولا تسمح لأحد بالتنمر عليك.	(×)
40) زيادة الرقابة من الوالدين على ممارستي للألعاب الإلكترونية تؤثر سلبيًا على صحةالجسدية والنفسية .	(×)
41) الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت مسلية جدا وليس لها أي مخاطر.	(×)
42) الألعاب الإلكترونية قد تولد مخاطر نفسية مثل القلق والاكتئاب .	(√)
43) تساعد الألعاب الإلكترونية في إنجاز الواجبات المدرسية والمحافظة على نظام صحى سليم .	(×)
44) حماية الأنظمة والشبكات والأجهزة هو نوع من البرمجيات الخبيثة .	(×)
45) مشاركة المعلومات الشخصية على الإنترنت هو نوع من الأمن السيبراني.	
46) انتحال الصفة هو نوع من التهديدات السيبرانية للحصول على أموالك أو اختراق جهازك .	(√)
47) إعدادات الأمان الخاصة بك تساعدك على حماية أجهزتك ومعلوماتك الشخصية من التهديدات السيبرانية	(√)
48) برمجيات التخويف قد تساعدك في أن تحمى أجهزتك من مخاطر الفيروسات والتخلص منها .	(×)
49) ألزمت (مصر) الشركات استخدام أسس ومعايير أمنية صارمة لحماية البيانات .	(√)
50) من المسئولية أن تترك أجهزتك الخاصة معرضة ة للخطر.	(×)

51) تعتبر المصادقة ببصمة الإصبع طريقة لتأكيد هوية المستخدم .	(√)
52) الحرص على عدم إخبار أحد : عدم إخبار أحد عند تعرض بياناتك للخطر أثناء استخدام الإنترنت .	(×)
53) التشفير الكامل للقرص يعمل على إظهار وتوضيح المعلومات لكى تكون متاحة للجميع .	(×)
54) من غير المسئول أن تترك أجهزتك الخاصة معرضة للخطر بعد إتخاذ إجراءات الأمان المناسبة.	(√)
55) من طرق الأمان للحفاظ على أجهزتك الشخصية من السرقة استخدام كلمات مرور.	(√)
56) تعد كلمات المرور القوية من طرق حماية حساباتك الشخصية .	(√)
57) كان لمصر دورا قويا في حماية مواطنيها والشركات الخاصة من السرقة الرقمية .	(√)
58) تتطلب المصادقة متعددة العوامل أكثر من طريقة لتحديد هويتك .	(√)
59) كلمة المرور Aly Ahm#7 تعتبر كلمة مرور قوية.	(√)
60) إذا تمت سرقة بياناتك أو تعرضت للخطر فعليك تكتم الأمر وعدم الإفصاح عن ذلك.	(×)
61) التعرف على الوجه يعتمد على مسح بصمة الإصبع لكى تتمكن من فتح جهازك	(×)
62) توفر روبوتات الاستشارة التوجيه والخدمات المالية .	(√)
63) الأعمال الموجودة في بنك المعرفة المصرى غير موثوق بها ولا يمكن استخدامها	(×)
64) مقاطع الفيديو والمواد السمعية لا يشملها الحقوق الفكرية .	(×)
65) المشاع الإبداعى هى أعمال غير مسموح باستخدامها أو مشاركتها.	(×)
66) أسهم الشركات تسمى حصصا .	(√)
67) البورصة هي سوق يتبادل فيه الشراة والبائعون أسهم الشركات.	(√)
68) منصات التداول المالي الإلكترونى مكنت المستثمرين من تنفيذ الصفقات ، عبر المواقع الإلكترونية فقط.	(×)
69) التداول المالي الإلكتروني يصعب من عملية بيع وشراء الأسهم .	(×)
70) تساعد روبوتات الاستشارة فى إتخاذ قرارات الاستثمار في البورصة	(√)
71) يمكن من خلال منصات التداول الإلكترونى تنفيذ الصفقات باستقلالية تامة .	(√)
72) البورصة المصرية لم تتيح فرصة الاستثمار فى جميع القطاعات .	(×)
73) تشمل حقوق الطبع والنشر المواد عبر الإنترنت .	(√)
74) يعتمد المستثمرون فى البيئات التقليدية على الوسطاء الماليين .	(√)
75) لا توفر روبوتات الاستشارة الخدمات المالية للمستثمرين .	(×)
76) لم يؤثرا انتشار الإنترنت واستخدامه على البورصة .	(×)
77) تشمل حقوق الطبع والنشر حماية المواد المكتوبة والمرئية والسمعية ولا تشمل المواد من الإنترنت.	(×)
78) الملكية العامة للمؤلفات استخدامها لا يحتاج إذنا من المؤلف.	(√)
79) المستثمرين الأذكياء يستثمرون أموالهم في شركات متعددة متعددة .	(√)
80) يعيق التداول المالى الإلكترونى تنفيذ الصفقات باستقلالية تامة.	(×)



81) روبوتات الاستشارة يمكن الاستعانة بها عبر الإنترنت في تنفيذ الخدمات المالية.	(√)
82) الألعاب الإلكترونيه عبر الإنترنت مسلية جدا وليس لها أي مخاطر على الصحة والجسد.	(×)
83) الألعاب الإلكترونية متعددة اللاعبين تشكل خطرا أمنيا على معلوماتك الشخصية .	(√)

السؤال الثالث أكمل العبارات التالية بما يناسبها ما بين الموسين :

(التعرف على الوجه – الفترات الزمنية – OneDrive – الإنترنت الأمنة – ملفاتهم)

1. تمكن الخوادم المستخدمين من الوصول لـ ملفاتهم وإدارتها عبر الإنترنت
2. عليك احترام. الفترات الزمنية التي يضعها والداك لتفادى العادات السيئة للألعاب الإلكترونية
3. ستخدم متصفحات الإنترنت الأمنة لتبقى أمناً أثناء استخدام الإنترنت
4. تتيح منصةOneDrive تخزين الملفات ومشاركتها والوصول إليها من أي جهاز
5. برنامج التعرف على الوجه يستخدم لتتمكن أنت وحدك من فتح جهازك

(مائل – النفسية – صفحات الويب – المعلومات الشخصية – يحللون)

1. اسم المستخدم وكلمات المرور من المعلومات الشخصية التي يجب علينا عدم الإفصاح بها لأحد .
2. لغة HTML تستخدم في إنشاء صفحات الويب
3. المستثمرين الأذكياء يحللون الأسواق لمعرفة تقلبات الأسهم
4. الوسم <i> </i> يستخدم لجعل الخط مائل
5. مشاعر القلق والاكتئاب من المخاطر النفسية للألعاب الإلكترونية .

(روبوتات الاستشارة – يحللون – الاستثمار – منصات التداول الإلكتروني – الصفقات)

1. مكنت روبوتات الاستشارة المستثمرين من تنفيذ الصفقات باستقلالية تامة من خلال تطبيقات متاحة على الإنترنت.
2. التداول المالي الإلكترونى سهل على الشركات تنفيذ الصفقات مع بعضها بسرعة في أي مكان بالعالم
3. منصات التداول الإلكتروني هي تطبيقات عبر الإنترنت توفر التوجيه المالي والخدمات المالية.
4. المستثمرون الأذكياء يحللون الأسواق لمعرفة تقلبات أسهم الشركات .
5. توفر البورصة المصرية فرص الاستثمار في قطاعات الغذاء والبترول والملابس .



4. (<h1>2m1<> - تعرفهم - الفترات الزمنية - متصفحات الويب - جمل - بصمة الإصبع - القفل)

1. بعد تصميم صفحة الويب يتم عرض المستند وفقًا لوسوم لغة (HTML) من خلال **متصفحات الويب**
2. عادةً ما تحوى الفقرة على عدة **جمل**
3. يستخدم الوسم **<h1>2m1<>** لكتابة أكبرعنوان داخل صفحة الويب .
4. عليك احترام **الفترات الزمنية** التى يضعها والداك لتفادى العادات السيئة للألعاب الإلكترونية.
5. إلعب وشارك الألعاب مع أشخاص **تعرفهم**
6. تستطيع الدخول إلى حساب جوجل الخاص بك عند تفعيل وضع **القفل** على جهازك فى حالة ضياعه .
7. من طرق تأكيد الهوية ويستخدم فيها إصبع الإبهام عادة المصادقة ب **بصمة الإصبع**
